

Notice d'Utilisation





Version No : 2.4 'Demo'



Neuria Sàrl
Passage du Cardinal 1, 1700 Fribourg
Suisse
email : contact@neuria.ch

Utilisation prévue : Ce logiciel est destiné à être utilisé pour le (ré)entraînement neurocognitif, afin d'améliorer les comportements de consommation.

Indication d'usage : Ce logiciel est indiqué dans tous les cas où une réduction de la valeur motivationnelle des signaux déclenchant la consommation est bénéfique.

Avertissement : Les effets secondaires potentiels correspondent à ceux associés à la pratique de jeux vidéo sur mobiles, et notamment des problèmes musculosquelettiques ou de fatigue. Nous recommandons donc les précautions suivantes : éviter d'utiliser le logiciel si vous êtes fatigués ou manquez de sommeil ; essayez d'utiliser le logiciel dans une pièce avec suffisamment de lumière, avec une distance appropriée à l'écran et dans une bonne position ; planifiez des pauses de 10-15 minutes chaque heure.



ETIQUETTES ET SYMBOLES	3
PRECAUTIONS D'USAGE	4
INDICATION D'USAGE	5
CONTRINDICATIONS	5
DESCRIPTION DU PRODUIT	6
INSTALLATION	6
CONSEILS D'UTILISATION	7
TERMES SPECIAUX	7
INTRODUCTION A THE DINER	8
PRINCIPE DE L'APPLICATION	8
COLLECTE DES DONNEES	8
COMMENT JOUER	9
MENU PRINCIPAL	9
EVALUATION DES IMAGES	9
MENU DE SELECTION DES TACHES	10
ECRANS D'AVANT-PARTIE	10
INTERFACE	11
TACHE « SERVICE »	12
TACHE « A EMPORTER »	12
ECRAN DE FIN DE PARTIE	13
TABLEAU DES SCORES	13
SHOP ET BONUS	14
CONTACT	15
SPECIFICATIONS TECHNIQUES	16
CONFIGURATION SYSTÈME MINIMALE	16
CONFIGURATION MATÉRIELLE MINIMALE	16
SECURITE DES APPAREILS MOBILES	17

Nous sommes à votre service pour vous aider.

Neuria SàRL est disponible pour toute question concernant l'utilisation de 'The Diner' et pour offrir une assistance technique à l'adresse courrielle suivante : contact@neuria.ch

The Diner et son utilisation peuvent être couvert par des brevets. Aucune section de cette notice d'utilisation ne doit être reproduite, transmise ou traduite dans quelque forme que ce soit et par aucun moyen sans la permission préalable de Neuria SàRL, Passage du Cardinal 1, 1700 Fribourg, Suisse.

Neuria SàRL se réserve le droit de modifier ses produits et services n'importe quand pour y ajouter ses derniers développements technologiques.

Cette notice d'utilisation pourrait être modifiée sans préavis.

Etiquettes et symboles



Fabriquant



Consultez les instructions d'utilisation



Avertissement : prêtez attention aux détails suivants

 Précautions d'usage

Veillez contacter votre médecin traitant avant de démarrer une intervention avec The Diner, notamment si vous êtes mineur, vous souffrez d'une quelconque pathologie, ou pour toute question médicale liée ou non à l'utilisation de The Diner. L'utilisation de The Diner ne se substitue en aucun cas aux traitements médicaux prévus ou engagés.

Évitez de jouer en cas de fatigue ou manque de sommeil. Assurez-vous de jouer dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité et la distance avec votre écran. Faites de courtes pauses (10 – 15 minutes) toutes les heures au minimum.

Si la pratique des tâches de l'application The Diner déclenche des problèmes de santé (p.ex. vision altéré, contractures musculaires, inconfort ou douleur des yeux ou des articulations), ou des effets secondaires (p.ex. frustration, maux de tête, réactions émotionnelles, nausée ou agression), arrêtez l'intervention et contactez votre médecin traitant avant de reprendre l'intervention.

Veillez suivre toutes les instructions du fabricant de votre appareil pour son utilisation sécuritaire. Ces instructions peuvent inclure par exemple un réglage approprié du volume sonore, une charge correcte de la batterie, et ne pas se servir de l'appareil s'il est endommagé. Contactez le fabricant de l'appareil pour toute question le concernant.

L'utilisation de The Diner est recommandée comme intervention adjuvante a des programmes thérapeutiques qui pourraient inclure des thérapies dirigées par un clinicien, des prises de médicament, et/ou des programmes éducatifs.

En cas d'urgence médicale, veuillez pour la suisse appeler le 144.

Indication d'usage

Ce logiciel est indiqué toute situation où une réduction de la valeur motivationnelle des signaux déclenchant la consommation est bénéfique.

Contraindications

L'utilisation de ce logiciel est déconseillée pour toute personne : en sous poids (IMC < 18.5) souffrant d'un trouble alimentaire, enceinte, ainsi qu'aux enfants de moins de 7 ans.

Description du produit

The Diner est une application permettant la remédiation cognitive par une intervention digitale consistant en la pratique de jeu vidéo spécialement conçus pour moduler l'évaluation d'indice de l'environnement. Ces jeux vidéo incluent deux tâches de contrôle moteur des réponses aux indices cibles.

The Diner est basé sur des principes des mécanismes d'action et des technologies permettant :

- de moduler l'évaluation d'images (indices) sélectionnés pour être pertinentes pour la personne qui joue.
- de voir ses progrès aux tâches incluses au travers de l'intervention et par rapports aux autres
- de pouvoir profiter d'un suivi des progrès à distance par la personne en charge de l'intervention
- de maximiser l'engagement dans les tâches

Pour compléter un jour d'intervention, il faut jouer au minimum 10 minutes à chaque tâche, donc 20 minutes par jour. Il est recommandé de jouer 10 jours sur une période de quatre semaines pour observer l'effet désiré

Installation

The Diner est une application pour appareil mobile avec écran tactile (smartphone, tablette) fonctionnant sous le système Android.

Configurations minimales pour une utilisation optimale du jeu:

- Système Android version 5.1, Lollipop, API Level 22.
- Espace mémoire de 200 Mb.

Sauf si un appareil avec l'application préinstallée vous a été fournie, l'installation de l'application se fait manuellement en suivant ces étapes :

- Téléchargez le jeu The Diner Demo sur le store Android.
- Dans le jeu, utilisez le nom d'utilisateur et mot de passe fournis.

Conseils d'utilisation

Afin de tirer le meilleur parti de l'application, veuillez suivre ces quelques recommandations :

- Assurez-vous que votre appareil est suffisamment chargée avant l'utilisation
- Veuillez à ce que le système audio fonctionne correctement et que le volume est réglé à un niveau approprié. Idéalement, ne coupez pas complètement le son durant les parties. Les effets sonores sont là pour vous faciliter l'identification des modalités de réponse.
- Pour éviter tout inconfort, trouvez un endroit confortable, par exemple assis à une table ou dans un canapé avec un bon soutien du dos et des bras.
- Veillez à ce que votre appareil soit régulièrement connecté à internet afin que l'application puisse transmettre ses données d'utilisation (voir section *Collecte des données*).
- Privilégiez un endroit calme pour vous entraîner afin de favoriser l'effet de l'intervention. Par exemple, vous pourriez éteindre votre téléphone et la télévision. Pour une expérience optimale, vous pouvez désactiver les notifications ou passer en mode « Ne pas déranger ». Pour plus de détails, veuillez-vous référer aux instructions de votre système.
- Réalisez l'intervention à un moment dans la journée où vous êtes en forme. L'intervention peut demander des efforts de concentration, et être des fois frustrantes.
- Ne commencez pas de partie entre 23h30 et minuit. L'application réinitialise les jauges de progression à minuit (voir section *Menu de sélection des tâches*). De même, afin d'éviter de perturber la qualité du sommeil, il est recommandé de ne pas jouer juste avant le coucher.

Termes spéciaux

- *Bonus* : consommables permettant d'ajouter ou modifier les mécaniques d'une partie.
- *Diner coins* : monnaie du jeu.
- *Shop* : menu où l'on peut échanger des Diner Coins contre des bonus.

Introduction à The Diner

Principe de l'application

L'application se divise en deux tâches principales (ou 'jeux') : « Service » et « A emporter ». Dans chaque tâche, vous devrez répondre à des images selon des instructions proposées en début de partie.

Le but général des deux tâches est de 'survivre' le plus longtemps possible en répondant aux images rapidement et avec précision. Avec l'accumulation de bonnes réponses, le score et la difficulté augmentent : la vitesse de réponse exigée sera de plus en plus élevée. Après 5 erreurs de réponse ou 5 « Trop tard », la partie se termine et le score se convertit en 'Diner Coins', l'argent du jeu.

Les Diner Coins cumulés pendant le jeu permettent d'acheter des bonus dans le magasin (voir section *Shop et bonus*). Les bonus permettent d'augmenter son score en cours de partie.

Collecte des données

Durant l'intervention, si votre appareil est connecté à internet, l'application envoie les données sur votre pratique et votre performance sur un serveur sécurisé.

Ces données comprennent :

- La date, l'heure et le temps de jeu.
- Les actions effectuées en partie : le type et nombre de réponses, les temps de réponses et l'utilisation de bonus.
- Les scores, permettant de mettre à jour le tableau des scores globaux (voir section *Tableau des scores*).

Les données envoyées sont associées à un code unique affiché dans la section contact du menu principal. Ce code permet que vos données soient transmises de manière anonyme. Seules les personnes connaissant les associations entre votre nom et le code peuvent relier les données envoyées sur le serveur à votre identité. Une telle personne peut par exemple être le clinicien vous ayant proposé l'intervention.

La synchronisation des données a lieu au début d'une nouvelle partie.

L'application peut s'utiliser hors ligne, mais aucune donnée n'ira vers nos serveurs tant qu'une partie n'est pas réalisée connectée à internet. En conséquence, le tableau des scores globaux ne se mettra pas à jour.

Comment jouer

Menu principal

L'écran du menu principal permet d'accéder :

- (1) Au menu de sélection des tâches (voir section correspondante).
- (2) Au tableau des scores globaux (voir section *Tableau des scores*).
- (3) Aux paramètres de l'application (volume de la musique et des bruitages).
- (4) Aux infos sur l'équipe de développement, et au contact et au code unique de l'application, en cas de questions ou problèmes.
- (5) Ferme l'application.



Evaluation des images

Après avoir presser le bouton « Jouer » pour la première fois, il vous sera demandé d'évaluer l'appétence ou d'autres caractéristiques de plusieurs images. Ce questionnaire permet de personnaliser l'intervention à vos préférences. Seules les images les mieux évaluées seront en effet conservées pour la suite de l'intervention.

Répondez honnêtement et intuitivement pour chaque image à la question en pressant sur l'échelle en bas de l'écran (1). Veuillez compléter ce questionnaire éloigné des repas ou selon d'autres instruction que la personne qui vous a proposé l'intervention vous aura communiqué, pour que votre état au moment de l'évaluation influence vos réponses de manière contrôlée. Une fois terminé, vous accéderez automatiquement au menu de sélection des tâches.



Menu de sélection des tâches

Ce menu permet de choisir entre la tâche : « Service » ou « A emporter ». Cliquer sur la zone (1) ou (2) pour lancer une partie.

Les boutons en haut de l'écran permettent soit de retourner au menu principal (3) soit d'accéder au « Shop » pour acheter des bonus (4) (voir section *Shop et bonus*).

Dans les zones (1) et (2) les éléments suivants en rouge permettent d'informer sur la progression de l'intervention :

(5) La jauge de progression vous informe sur le taux de complétion de l'objectif quotidien. Après 10 minutes de jeu à une tâche, le compteur s'incrémente, vous indiquant la bonne complétion de l'objectif quotidien. Les jauges se remettent à zéro à minuit.

(6) Le meilleur score obtenu.

(7) Les Diner Coins accumulés.



Ecrans d'avant-partie

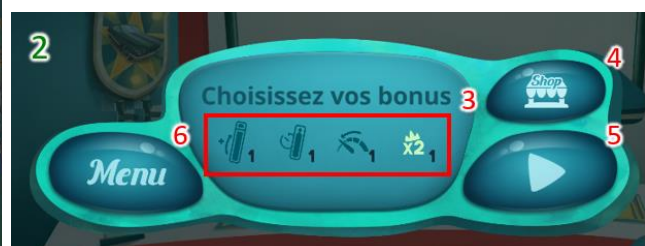
Après avoir sélectionné la tâche, un écran d'instruction (1) s'affiche suivi d'un menu permettant d'activer les bonus pour la partie (2) :

(3) Permet d'activer (brillant) ou de désactiver (mate) les bonus pour la partie. Le nombre de bonus acquis est affiché en dessous de chaque icône.

(4) Accède au « Shop » pour acheter des bonus pour la tâche sélectionnée (section *Shop et bonus*).

(5) Lance la partie avec les bonus sélectionnés.

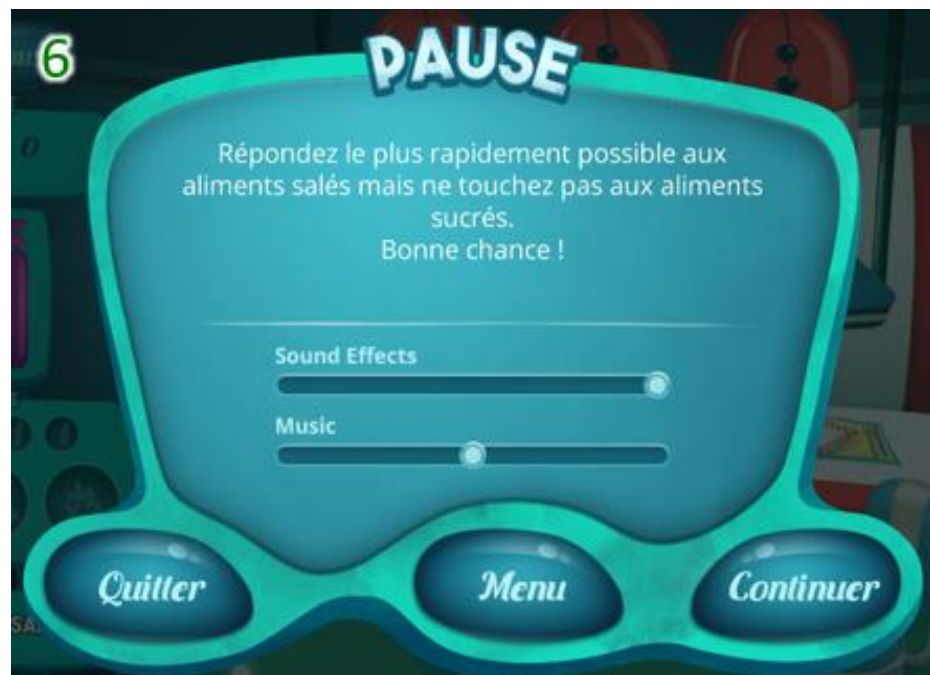
(6) Retourne au menu principal.



Interface

Les deux tâches sont accompagnées de l'interface suivante :

- (1) **Palier** : la difficulté augmente de paliers avec les bonnes réponses. Plus la difficulté augmente, plus le temps de réponse exigé est court et plus le score augmente.
- (2) **Score** : se transforme en 'Diner Coins' en fin de partie
- (3) et (4) **Jauges de vie**: diminuent à chaque erreur (réponse incorrecte) ou chaque « Trop tard » (réponse trop lente). Si l'une des deux jauges se vide, la partie se termine. Si la jauge de précision (3) se vide, il faut être plus précis. Si la jauge de vitesse (4) se vide, il faut être plus rapide.
- (5) **Bonus** : affichage des bonus activés ou non pour la partie. En petit en haut sont les bonus actifs passivement pendant toute la partie. En grand en bas sont les bonus activables en cours de partie (voir la section *Shop et bonus*).
- (6) **Pause** : permet de mettre le jeu en pause, changer les paramètres, afficher les instructions et de revenir au menu principal ou quitter l'application.



Tâche « Service »

Dans cette tâche, il faut amener le plus rapidement possible les images qui tombent sur le comptoir (1) vers le bar (2), mais **seulement** s'ils sont entourés de vert. Attention à ne pas toucher les images en rouge !

Si une image est lâchée trop tôt, le mot « **BAS** » s'affiche et la jauge de précision se vide d'un cran. Dans ce cas, prenez soin de réaliser un mouvement constant en contact avec l'écran tactile. Si l'image est choisie trop lentement, le mot « **Trop tard** » apparaît et la jauge de vitesse se vide d'un cran. Avec la difficulté, le seuil de rapidité diminue.



Tâche « A emporter »

Dans cette tâche, des boîtes s'ouvriront laissant apparaître des images (1). Il faut appuyer sur les images uniquement après apparition d'un **rond vert** accompagné d'un son de clochette.

Si la réponse se fait avant l'apparition du rond vert, la jauge d'erreur se vide d'un cran. Si la réponse se fait après que l'image disparaisse, le mot « **Trop tard** » apparaît et la jauge de vitesse se vide d'un cran. Avec la difficulté, le rond vert apparaît de plus en plus proche de la fin de durée de vie de l'image, rendant la fenêtre de réponse plus courte.



Ecran de fin de partie

Après que l'une des deux jauges se soit vidée, la partie se finit et le résumé de la performance s'affiche.

Cet écran contient :

- (1) Le score de la partie.
- (2) Les Diner Coins convertis du score.
- (3) L'augmentation de la jauge de complétion de l'objectifs quotidien. Après 10 minutes de jeu cumulé dans la même journée, la jauge se remplit et un « +1 » s'affiche pour indiquer l'incréméntation du compteur (voir section *Menu de sélection des tâches*).
- (4) Comparaison du score avec les autres parties. Dans cet exemple il s'agit du meilleur score sur les deux parties effectuées.
- (5) Le palier maximal atteint cette partie.
- (6) Recommence une nouvelle partie.



Tableau des scores

Le meilleur score atteint par partie est comparé aux autres utilisateurs dans la section « Scores » depuis le menu principal (1). Il contient :


- (2) Le classement du score correspondant.
- (3) Le meilleur score effectué par l'utilisateur.
- (4) Le palier qui a été atteint pendant l'obtention du score correspondant.
- (5) Sélectionne la tâche à comparer.
- (6) Monte le tableau sur les meilleurs scores.
- (7) Centre le tableau sur la ligne de l'utilisateur.



Shop et bonus

Des bonus permettant de modifier les mécaniques des tâches peuvent s'échanger par des Diner Coins depuis le Shop. Ce menu s'accède depuis le menu de sélection des tâches ou depuis l'écran d'avant-partie (voir sections correspondantes). Les bonus s'activent avant chaque partie (voir section *Ecran d'avant-partie*).

Le Shop contient :

- (1) Le tableau d'achat. Chaque colonne correspond à une tâche et chaque ligne correspond à un type de bonus. Les bonus sont spécifiques à chaque tâche. Pour obtenir le bonus d'une tâche, il faut échanger des Diner Coins obtenus dans l'autre tâche avec le prix affiché.
- (2) Le résumé des Diner Coins obtenus dans la tâche « Service » et « A emporter ».
- (3) Description des bonus. Appuyer sur les  affiche la description du bonus correspondant.



Quatre bonus différents peuvent s'acquérir :



Vie+ : Augmente les deux jauges de vie de deux crans supplémentaires. Actif toute la partie.



Régénération : Régénère les deux jauges de vie d'un cran après un certain temps. Actif toute la partie.



Ralentissement : Baisse la difficulté de deux paliers. Activable une fois en partie.



Score x2 : Double le score obtenu pendant un certain temps. Activable une fois en partie.

Contact

En cas de problèmes ou de questions, vous pouvez contacter : contact@neuria.ch

Ces informations se trouvent également dans la section « Contact » du menu principal de l'application.

Spécifications techniques

Numéro de référence du produit

2.4 'Demo'

Configuration système minimale

Android version 5.1, Lollipop, API Level 22

Configuration matérielle minimale

CPU

ARMv7 with Neon Support (32-bit) or ARM64

Graphics API

OpenGL ES 2.0+, OpenGL ES 3.0+, Vulkan

Additional requirements

1GB+ RAM.

Supported hardware devices must meet or exceed Google's Android Compatibility Definition (Version 9.0).

Hardware must natively be running Android OS. Android within a Container or Emulator is not supported.

For Development: Android SDK (9/API 28), Android NDK (r19) and OpenJDK, which are installed by default with Unity Hub

Sécurité des appareils mobiles

Nous vous recommandons de sécuriser votre appareil mobile avec un mot de passe pour réduire le risque d'accès non-autorisé.

L'appareil mobile devrait se verrouiller automatiquement après une période d'inactivité.

Éviter d'utiliser des réseaux WiFi non-sécurisés.

Le système de votre appareil mobile devrait être mis à jour vers la dernière version disponible.